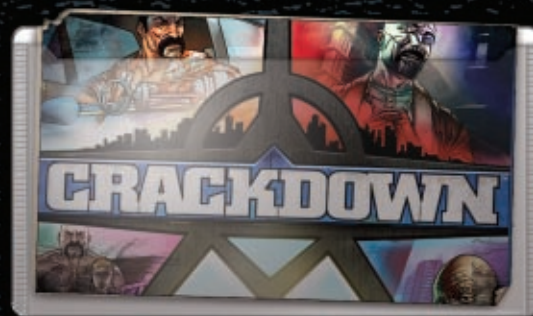




XBOX 360

XBOX  
LIVE



# MANUAL DE CAMPO



Guía de  
estrategia disponible  
primagames.com®

Microsoft  
game studios

realtime  
worlds

1206 Pieza n° X13-04577-01 ES

**⚠ ADVERTENCIA:**

Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360 así como el manual de cualquier periférico para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) o llame al servicio de atención al cliente de Xbox (ver el interior o el reverso del juego).

## Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

### Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles a estos ataques que los adultos. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

- Siéntese a una distancia considerable de la pantalla.
- Utilice una pantalla más pequeña.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

## ÍNDICE

|  |       |
|--|-------|
| Tu objetivo                            | 2     |
| Campaña/Contrarrelojes                 | 3     |
| Puntos de abastecimiento de La Agencia | 4     |
| Vehículos                              | 5     |
| Controles                              | 6-7   |
| HUD (visor frontal de datos)           | 8-9   |
| Información del HUD/Habilidades        | 10-11 |
| Armas y explosivos                     | 12-13 |
| Xbox Live                              | 14    |
| Créditos                               | 15    |
| Garantía                               | 16    |
| Atención al cliente                    | 17    |



# BIENVENIDO A CRACKDOWN

FIG A 0001



## TU OBJETIVO

### BIENVENIDO, RECLUTA.

La Agencia agradece que te hayas prestado voluntario para poner tus conocimientos y tus habilidades al servicio de los ciudadanos de Pacific City.

No nos andaremos con rodeos: la situación es extrema. Eres nuestra única esperanza.

Pacific City, la capital de nuestra nación, se encuentra actualmente bajo el control de tres bandas muy organizadas, violentas y despiadadas: los Muertos, los Volk y la Corporación Shai-Gen.

Como respuesta a esta ola criminal de proporciones épicas, La Agencia está aprovechando el polémico trabajo del desacreditado científico (y general de Shai-Gen), el doctor Baltazar Czernenko, cuyo controvertido programa de modificación de humanos está siendo utilizado para crear agentes como tú, capaces de una evolución y de una regeneración sin parangón.

Lo único que podemos ofrecerte es la seguridad de que la muerte no significa nada para un agente como tú. Cuando tu forma física deje de funcionar, podrás dejar atrás ese caparazón y regenerarte con un aspecto físico totalmente renovado. Como herramienta de La Agencia, eres a la vez uno y muchos.

Tu objetivo principal, y el de todos los agentes, es dismantelar estas tres bandas. Para ello, tendrás que eliminar a sus líderes y devolver la paz y la prosperidad a los habitantes de Pacific City.

Tu trabajo no será fácil, recluta, pero contarás con todos los medios de La Agencia. Buena suerte.



CD 01-00003

## CAMPAÑA

En el modo **Campaña**, tendrás dos opciones: enfrentarte a los jefes de las bandas tú solo o aumentar tu eficacia con la ayuda de otros agentes, mediante interconexión o Xbox Live® (necesitarás un disco duro para jugar en cooperación).

Tu objetivo principal en el modo **Campaña** es localizar y eliminar a los 21 jefes de las bandas que controlan las calles de Pacific City. Cuanto más arriba estén en la jerarquía de la banda, mejor. Sin embargo, recuerda que la banda no se colapsará totalmente hasta que elimines al jefe, a sus generales y a todos los miembros.

La Agencia dispone de expedientes de las 21 figuras clave de las bandas, con información detallada sobre sus socios, sus actividades y sobre los lugares que suelen frecuentar. Podrás acceder a estos expedientes en cualquier momento, mediante el menú **Información de La Agencia**.

Cuando alguno de los 21 líderes de las bandas se encuentre cerca, el **localizador** de tu HUD te indicará su ubicación.



CD 01-00003-A

## CONTRARRELOJES

Cada vez que localices a uno de los 21 jefes de las bandas, desbloquearás una nueva misión **Contrarreloj**, que te desafiará a superar tu mejor tiempo para eliminar a ese jefe en particular.

Una misión **Contrarreloj** es como un enfrentamiento a vida o muerte en una jaula de acero; la ubicación del jefe de la banda se transformará en un territorio cerrado por lo que para eliminarlo deberás abrirte paso entre los guardias armados y sus guardaespaldas... Y tendrás que hacerlo más rápido que la vez anterior.

Para jugar a las misiones **Contrarreloj** en modo **Cooperación**, ni tú ni tu compañero necesitaréis un disco duro.

## Niveles de dificultad

Tanto en el modo **Campaña** como en el modo **Contrarreloj**, podrás controlar la dificultad de tu misión. Para ello, elige uno de los tres niveles: **Duro**, **Despiadado** y **Psicópata**. El nivel de dificultad elegido determinará la dureza de los miembros de las bandas a los que persigues.

Se recomienda encarecidamente a los agentes novatos que elijan el nivel **Duro** hasta que desarrollen un conocimiento en profundidad de Pacific City y de los señores del crimen.

FIG A 0002



2

3



CD 01-00004

## PUNTOS DE ABASTECIMIENTO DE LA AGENCIA

Los puntos de abastecimiento de La Agencia están situados estratégicamente por todo Pacific City y proporcionan una manera muy cómoda de reabastecer tus municiones y tu salud. También podrás usarlos como atajos para desplazarte por la ciudad.

Los puntos de abastecimiento de La Agencia están camuflados para pasar desapercibidos en su entorno. Cuando te acerques a uno, su presencia se manifestará mediante un marcador; un rayo de luz naranja que se mostrará en el HUD. También podrás usar el **mapa**, disponible en el menú **Información de La Agencia**, para localizar los puntos de abastecimiento activos.

Tu misión contra las bandas comienza en el corazón del baluarte de La Agencia, La Fortaleza, que funciona tanto como punto de abastecimiento como de garaje. Allí podrás elegir uno de los tres vehículos de La Agencia, capaces de transformarse de forma increíble.

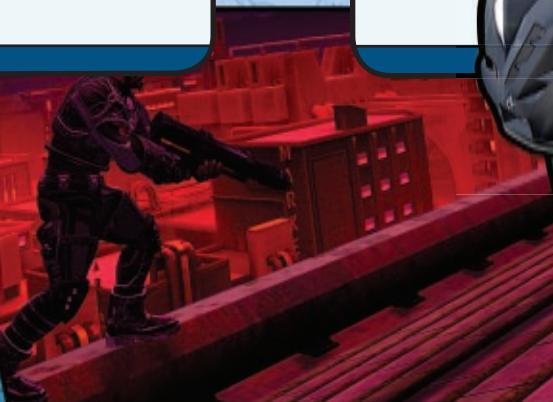
Como agente novato, deberías concentrarte inmediatamente en localizar y en recuperar más puntos de abastecimiento de La Agencia, ya que así podrás disfrutar de su beneficio principal: viajar de forma instantánea entre ellos.

Además, cuando confisces armas o explosivos a los miembros de las bandas, podrás añadirlos a tu propio arsenal. Para ello, solo tendrás que llevarlos a un punto de abastecimiento de La Agencia. Cuando hayas almacenado un arma confiscada en un punto de abastecimiento, podrás recogerla en cualquier punto de abastecimiento desbloqueado.

FIG 8 CDO1



4



CD 01-00005

## VEHÍCULOS

Como agente novato, tu habilidad de conducción básica te permite acceder y familiarizarte al instante con cualquier vehículo, ya sea civil, de una banda o de La Agencia. No tienes más que subirte y pisar a fondo el acelerador.

Al mejorar tu habilidad de conducción, notarás que tus tiempos de reacción son más cortos y que sintonizas mejor con cualquier vehículo que conduzcas. La prueba de la evolución de tu habilidad de conducción es más evidente al colocarte al volante de los vehículos de La Agencia, que se transforman en sincronía con tus habilidades.

Con tu habilidad de conducción en su punto álgido, serás capaz de obtener el máximo rendimiento de cualquier vehículo, tanto en el aire como en la carretera. Tu efecto sobre los vehículos de La Agencia será poco menos que impactante.

Para obtener más información sobre cómo aumentar tu habilidad de conducción, consulta "Indicadores de acrobacia/Carreras por los tejados y en carretera", en la página 11.

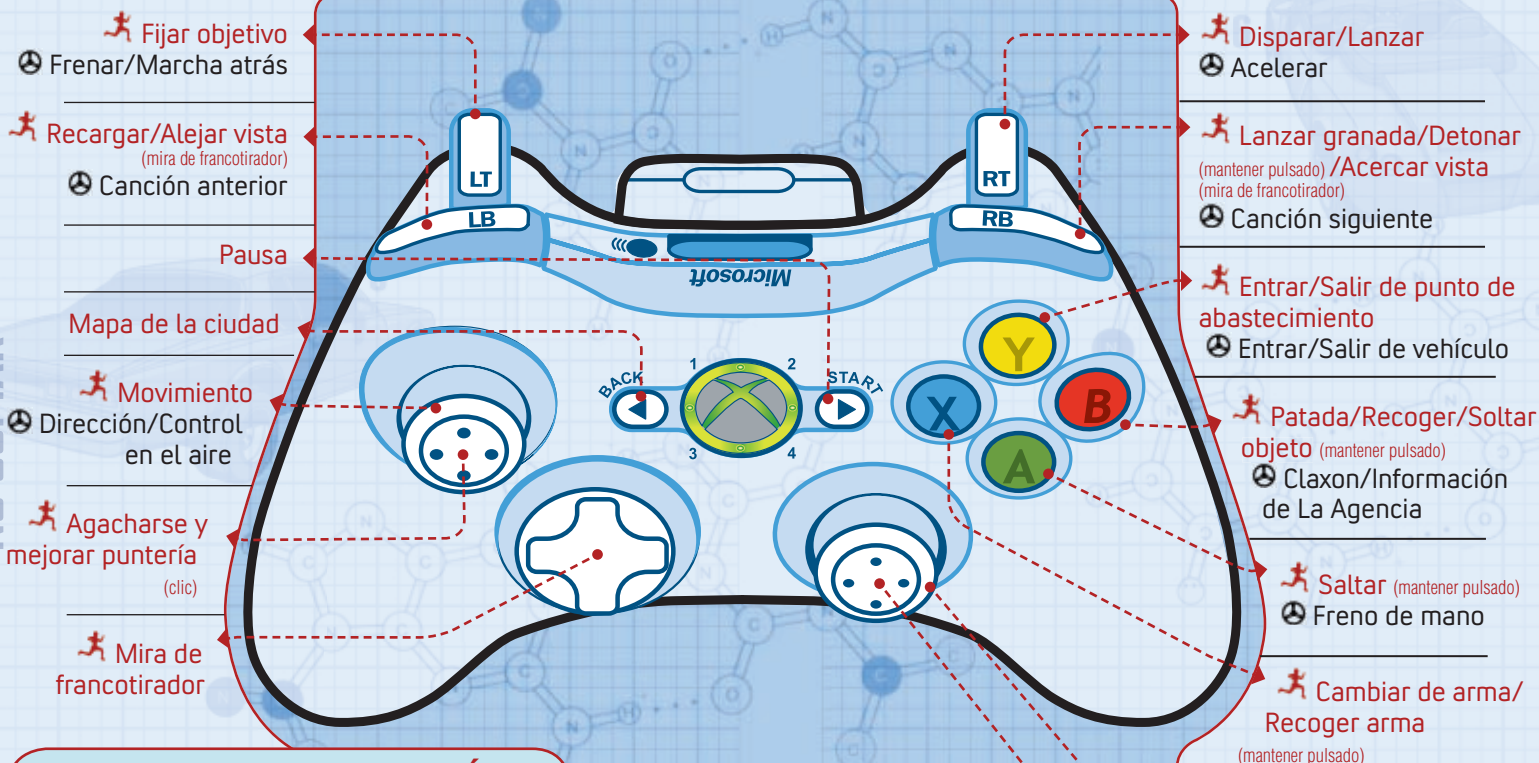


5



# CONTROLES

**A PIE**  
**EN UN VEHÍCULO**



## CONTROLES MUSICALES (EN UN VEHÍCULO)

- RB** → Canción siguiente
- LB** → Canción anterior
- LB + RB** → Detener canción
- L + RB** → Subir volumen
- L + LB** → Bajar volumen

# HUD (VISOR FRONTAL DE DATOS)

Indicador de salud (rojo)  
Indicador de armadura (blanco)

Indicadores de habilidad

Agilidad  
Conducción  
Explosivos  
Fuerza  
Armas

Localizador



Retículo de apuntado

Avisos de pelotón de asalto/aplicador

Arma principal

Munición

Granadas

Arma de repuesto



Indicador de carrera por los tejados



Indicador de carrera en carretera



Orbe de agilidad



Indicador de acrobacia

El potente sistema de reconocimiento y de puntería de La Agencia, incluido en el HUD, te permite fijar un blanco y mantenerlo, incluso mientras te mueves.

El sistema de puntería está diseñado para resaltar automáticamente los puntos vulnerables de un blanco fijado, lo cual facilita la puntería de precisión.

Por ejemplo, al fijar el blanco sobre un vehículo, se resaltarán el tapón del depósito y los neumáticos. Al apuntar a los miembros de las bandas, se resaltarán la cabeza, los brazos y las piernas. Tal y como descubrirás, los diversos lugares a los que puedes apuntar tienen distintos efectos sobre el objetivo. Por ejemplo, podrás disparar al brazo de un objetivo armado para que suelte cualquier arma que lleve (y luego recogerla y añadirla a tu arsenal personal).

Cuando el retículo de apuntado se ponga de color rojo, podrás fijar el blanco sobre un objetivo. Usa el stick derecho para apuntar y seleccionar un blanco. Luego presiona el gatillo izquierdo para fijarlo. Cuanto más tiempo mantengas fijado un blanco, mayores serán la precisión y la efectividad del disparo. También puedes fijar blancos para aumentar la precisión al lanzar granadas, cadáveres, vehículos inhabilitados y otros objetos.

Agacharse tiene varios beneficios: puede ayudarte a encontrar cobertura detrás de objetos pequeños y también puede ayudarte a mejorar la puntería. Para alternar entre estar de pie o agachado, pulsa el stick izquierdo.

La Agencia te recomienda encarecidamente que perfecciones tu habilidad para saltar. Un salto a tiempo puede ser una manera muy eficaz de evitar daños. También puede ayudarte a salvar los huecos entre los tejados con más facilidad. Para saltar, mantén pulsado **A** o haz clic en el stick derecho.

Cuando tus actos como agente empiecen a entorpecer el funcionamiento de las bandas, los jefazos enviarán pelotones de asalto que intentarán darte caza y eliminarte.

Por otra parte, si un agente comienza a comportarse mal y mata a civiles inocentes o a pacificadores de La Agencia, será clasificado como rebelde y todos los aplicadores de La Agencia disponibles en la zona serán enviados para darle caza.

Los avisos sobre pelotones de asalto de las bandas y aplicadores se mostrarán en el HUD para informarte, en caso de que sea necesario. La posición de los pelotones de asalto y de los aplicadores también se muestra en el **localizador**.

Como agente novato, posees los niveles estándar de las habilidades principales: agilidad, fuerza, armas de fuego, explosivos y conducción. Con trabajo duro y perseverancia, podrás alcanzar la cumbre: cuatro estrellas en cada una de las habilidades principales.

Tu labor como agente novato será utilizar estas habilidades principales para eliminar a los criminales de las calles. Cuantos más criminales elimines, más desarrollarás las habilidades relevantes.

Al utilizar las habilidades principales, los indicadores de **habilidad**, situados en la parte izquierda del HUD (consulta la página 8), mostrarán tus progresos hacia el siguiente nivel en cada habilidad principal. También se mostrará la categoría de cada una de las habilidades principales.

Atento a los orbes ocultos mientras exploras la ciudad. Pueden ayudarte a aumentar la categoría de tus habilidades.

Los mejores agentes aprovechan el entorno a su favor siempre que es posible. Por ejemplo, puedes usar cualquier cornisa o el más minúsculo saliente para ayudarte a escalar incluso las estructuras más altas. Cuando estés colgado de un saliente, aprovecha la fuerza de tu tren superior (y pulsa el botón **A** o el stick derecho) para impulsarte hacia arriba.

Cuando estés trepando y escalando paredes para explorar las cumbres de la ciudad, podrás recoger indicadores de agilidad de La Agencia (también llamados orbes de agilidad). Son los indicadores verdes parpadeantes (consulta la página 9), situados en tejados y en salientes elevados repartidos por toda la ciudad, que te permitirán aumentar tu agilidad. Cuanto más alto esté situado el orbe de agilidad, más aumentará tu nivel de agilidad.

Los círculos de luz que aparecen flotando en el aire son indicadores de acrobacia, proyectados en el HUD para tu comodidad (consulta la página 9). Atravesar estos indicadores con vehículos aumentará tus habilidades de conducción.

Los rayos de luz verde proyectados en tu HUD son indicadores de carreras por los tejados (consulta la página 8). Supera el tiempo marcado en estas carreras a pie para aumentar tu agilidad.

Las puertas de luz púrpura que se ven en el HUD son indicadores de carreras en carretera (consulta la página 8). Supera el tiempo marcado en estas carreras en un vehículo para aumentar tu habilidad de conducción.

## CD 01-00012 **ARMAS Y EXPLOSIVOS DE LA AGENCIA**

Cada vez que salgas de un punto de abastecimiento de La Agencia para entrar en la ciudad, podrás elegir dos armas y un explosivo de mano para llevarlos en tu misión.

Los explosivos son un arma muy eficaz para eliminar la basura de las calles. Cuanto más eficazmente los utilices, más aumentarán sus efectos. Las armas y los explosivos de La Agencia disponibles incluyen:

### CD 01-00012-A

### **PISTOLA MASTER COLBY**



La Master Colby es la pistola reglamentaria de todos los agentes. Dispara 5 balas por segundo y tarda 2 segundos en recargar.

### CD 01-00012-B

### **RIFLE DE ASALTO COLBY EAR50**



El rifle de asalto Colby EAR50 es el rifle reglamentario de todos los agentes. Es un arma semiautomática que dispara 12 balas por segundo (una de las velocidades de disparo más elevadas de entre todas las armas disponibles en Pacific City).

### CD 01-00012-C

### **CARGA LAPA COLBY**



La carga lapa Colby es un dispositivo explosivo de mochila. Al lanzarla, se pega a su objetivo y puede ser detonada a distancia. Las cargas lapa se utilizan habitualmente para destruir objetos inmóviles, como puertas y vehículos estacionados.

## CD 01-00013

## **ARMAS Y EXPLOSIVOS DE LAS BANDAS**

Aunque La Agencia proporciona a los agentes un equipo estándar excelente, la mejor fuente de armas de fuego, de explosivos y de munición son los criminales muertos. Las tres bandas cuentan con un amplio arsenal a su disposición. Cuando el miembro de una banda muera y suelte su arma, no tengas miedo de reclamar el botín tras la victoria.

### CD 01-00013-A

### **ARMAS DE LOS MUERTOS**



Subfusil Ingalls X80

El arsenal de la banda de los Muertos incluye armas básicas pero de confianza, como escopetas de cañones recortados, rifles de francotirador, ametralladoras pesadas y subfusiles (como el Ingalls X80 de la imagen). Las granadas de metralla, que causan bastante más daños que las convencionales, son el explosivo favorito de los Muertos.

### CD 01-00013-B

### **ARMAS DE LOS VOLK**



Hothead Watson HE

Al igual que a los Muertos, a los Volk les gustan las ametralladoras pesadas y los rifles de francotirador, pero también son muy aficionados a los lanzagranadas y a los lanzacohetes, que permiten enviar la carga explosiva con más precisión, más rapidez y a mayor distancia que las granadas.

### CD 01-00013-C

### **ARMAS DE SHAI-GEN**



99Longshot Bastion SX900

a distancia, como un superrifle de francotirador de largo alcance y un lanzacohetes guiados (basta apuntar hacia el blanco y el cohete guiado se ocupará del resto). Dispara y olvídate.

Las armas del arsenal de Shai-Gen incluyen ametralladoras pesadas y escopetas, pero también disponen de equipo táctico de largo alcance, que puede causar grandes daños



Con Xbox Live podrás jugar con quien quieras cuando quieras. Crea tu propio perfil (tarjeta de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido en el Bazar Xbox Live y envía y recibe mensajes de voz y video. ¡Conéctate ya y forma parte de la nueva revolución!

## Conectando

Antes de poder utilizar Xbox Live, usted debe conectar su consola Xbox a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox Live. Para comprobar si Xbox Live se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox Live, visite [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live)

## CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Para más información, visite [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings)

## Lenguajes que no aparecen en la Interfaz Xbox

Si tu juego está disponible en un idioma que no aparece en la Interfaz Xbox, tendrás que seleccionar la configuración regional correspondiente en **Configuración consola** para activar ese idioma en el juego. Para obtener más información, visita [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

**REALTIME WORLDS**  
**Director creativo**  
Dave Jones

**Productor**  
Phil Wilson

**Encargado de diseño**  
Billy Thomson

**Diseñadores**  
Gary Penn (Denki)  
Jonathan Hughes

**Jefe de diseño de misiones**  
Bill Green

**Diseño de niveles y misiones**  
Russ Flaherty  
Steve Iannetta

**Diseño de misiones**  
Chris Isaacs  
Ed Campbell  
Neil Crawford

**Director artístico**  
Jeff Cairns

**Jefe de producción gráfica y de animación**  
Russell Murray

**Animadores**  
Andy Sawers  
Neil Pollock  
Richard Clay

**Jefe de entornos**  
Richard Fox

**Diseño de entornos**  
Barry Sheridan  
Brian Smith  
Christian Simcock  
Jason Hall  
Mick McCallion  
Mike McLarty  
Paul Simms (Jr)  
Phil McClenaghan  
Stacey Jamieson  
Stuart Campbell  
Tahir Rashid

**Jefe de vehículos**  
Gary Thomson

**Diseño de vehículos**  
Martin Good

**Jefe de personajes**  
Steve Hodgson

**Diseño de personajes**  
Paul Simms (Sr)

**Director de sonido**  
Raymond Usher

**Consultor de sonido**  
Colin Anderson (Denki)

**Programador de sonido**  
Roland Peddie

**Diseño de sonido**  
Ross Nicoll  
Stuart Ross

**Jefe técnico**  
Keith Hamilton

**Programadores del sistema**  
Alistair Baxter  
Dave Lees  
George Harris  
Hugh Malan  
Peter Walsh

**Programadores de herramientas**  
Damian Scallan  
Gordon Milligan

**Jefe de juego e IA**  
Mike Enoch

**Programadores de juego**  
Barry Cairns  
Bill Henderson  
David Hynd  
Niall Rore

**Jefe programador de IA**  
Stig Petersen

**Programadores de IA**  
Bryan Robertson  
Hussam Suliman  
Nathan Ruck  
Pranay Kamat  
Stephen Holmes

**Programadores de acción de personajes**  
Bert McDowell  
Daniel Brown

**Jefe de red**  
Iain Ross

**Programador de la interfaz del usuario y de Live**  
Ant Sims

**Coordinador de control de calidad**  
Iain Donald

**Pruebas**  
Alistair White  
Chris Thomson  
Hughel Bunyan  
Sean Branney

**Tecnología de apoyo RTW**  
Chris Stamp  
Luke Halliwell  
Jacques Menuet  
Maurizio Sciglio  
Pat Kerr  
Simon Taylor  
Stuart Smith

**Diseño adicional**  
Alan North  
Steve Banks

**Gráficos adicionales**  
Duncan Mattocks  
John Harrison

**Programación adicional**  
Alan Savage  
Ben Hinchcliffe  
Bob Shand  
Dan Leyden  
Jay Rathod  
Mattias Gustavsson

**Asistencia técnica de RTW**  
Duncan Bowring  
Kenny Clark  
Rory Macgregor

**Oficina de RTW**  
Elaine Mead  
Heather Marshall  
John Duthie  
Kirsty Scott  
Marlene Laubscher

Morag Wilkie  
Vicki Anderson  
**Coordinador de estudio de RTW**  
Colin Macdonald

**Director comercial de RTW**  
Tony Harman

**Presidente de RTW**  
Ian Hetherington

**Director de coordinación de RTW**  
Dave Jones

**Gracias a:**  
El personal de Microsoft  
Game Studios  
Mark H y Mike T, MS  
Research Carol P y  
Jon C, Realtime UK  
Stuart R, Alistair M y  
Jo D, Criterion Mark  
V, Ketsujin Studios  
Pierre, Gilles y equipo,  
Kynogon Joakim W,  
Valkyrie Entertainment  
Dade y Mason, Digital  
Kitchen Natalia M,  
Nikitova Marc, John y  
equipo, Havok Scott,  
Chris y Richard, House  
of Moves

**Xen Services Ltd.**  
**Coordinador de publicación**  
James Cope

**Diseño de entorno**  
Chris Rundell  
Chris Gottgetreu

**Diseño de efectos visuales**  
Thor Hayton

**Programador del sistema**  
Neil Duffield

**Programador del juego**  
Will Sykes

**Programador de IA**  
Paul Grenfell

**Programador de herramientas**  
Andrew Thomas

**Responsable de pruebas**  
Sameer Malik

**Xen Services Ltd**  
Gary C.I.A.C. Liddon,  
director ejecutivo.  
Gareth Noyce, director  
de operaciones.

**Agradecimientos especiales**  
Gil Scott-Heron

**MICROSOFT**  
**Producción**  
Pete Wong  
Peter Connelly

**Diseño**  
Chris Novak

**Gráficos**  
Kiki Wolfkill  
Dave McCoy  
Curtis Neal

**Experiencia del usuario**  
Kiki McMillan  
Beth Demetrescu  
Dana Ludwig  
Raquel Robertson

**Pruebas de usuario**  
Jerome Hagen

**Ingeniería**  
Andrew Kertesz  
Russ Almond  
Jason Major  
Kutta Srinivasan

**Pruebas**  
Kevin Darby  
Adrian Brown  
Mike Yriondo  
Natahari Felton  
Joe Dorgee  
Jamie Evans  
Greg Murphy  
Alex Cutting  
Andrew Marthaller  
Bhargavi Srivathsan  
Jami Johns  
John Noonan  
Kevin Dodd  
Kishore Alavalapati  
Mark Grimm  
Steve Larson  
Tian Li  
Tiffany Walsh  
Rahsaan Shareef  
Equipos de reserva

**Audio**  
Guy Whitmore  
Kristofor Meltrioth  
Ken Kato  
Jason Shirley

**Marketing**  
Craig Evans

**Desarrollo de negocio**  
Bill Wagner

**Localización**  
Tina Lin  
Equipos de localización  
de EMEA, Japón, Corea  
y Taiwán Dpto.

**Legal y geopolítico**  
Don McGowan  
Sue Stickney  
Elke Suber  
Paige Williams

**Agradecimientos especiales**  
Ken Lobb  
Bonnie Ross  
Josh Atkins  
Tony Cox  
Frank Pape  
Laura Hamilton  
Matt Whiting  
JoAnne Williams  
MGS Web Team  
Oisín Connelly  
Michael McConnochie



CD 01-00017

## ATENCIÓN AL CLIENTE

|                         | PSS*             | TTY**            |
|-------------------------|------------------|------------------|
| Australia               | 1 800 555 741    | 1 800 555 743    |
| Österreich              | 0800 281 360     | 0800 281 361     |
| Belgique/België/Belgien | 0800 7 9790      | 0800 7 9791      |
| Česká Republika         | 800 142365       |                  |
| Danmark                 | 80 88 40 97      | 80 88 40 98      |
| Suomi/Finland           | 0800 1 19424     | 0800 1 19425     |
| France                  | 0800 91 52 74    | 0800 91 54 10    |
| Deutschland             | 0800 181 2968    | 0800 181 2975    |
| Ελλάδα                  | 08000 44 12 8732 | 00800 44 12 8733 |
| Magyarország            | 17774933         |                  |
| Ireland                 | 1 800 509 186    | 1 800 509 197    |
| Italia                  | 800 787614       | 800 787615       |
| Nederland               | 0800 023 3894    | 0800 023 3895    |
| New Zealand             | 0508 555 592     | 0508 555 594     |
| Norge                   | 800 14174        | 800 14175        |
| Polska                  | 00 800 4411796   |                  |
| Portugal                | 800 844 059      | 800 844 060      |
| España                  | 900 94 8952      | 900 94 8953      |
| Slovensko               | 0800 004 557     |                  |
| Sverige                 | 020 79 1133      | 020 79 1134      |
| Schweiz/Suisse/Svizzera | 0800 83 6667     | 0800 83 6668     |
| South Africa            | 0800 991550      |                  |
| UK                      | 0800 587 1102    | 0800 587 1103    |

\*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Suporte técnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktovoj podpory.

\*\*TTY –Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Τηλέφωνο κειμένων; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

For more information, visit us on the Web at [www.xbox.com](http://www.xbox.com)

La información de este documento, incluidas la dirección URL y otras referencias al sitio Web de Internet, está sujeta a modificaciones sin previo aviso. A menos que se comunique lo contrario, los ejemplos de compañías, organizaciones, productos, dominios, direcciones electrónicas, logotipos, personas, lugares y hechos aquí descritos son ficticios y no se pretende ni se debe deducir ninguna asociación con cualquier compañía, organización, producto, dominio, dirección electrónica, persona, lugar o hecho real. El cumplimiento de todas las leyes de derecho de autor aplicables es responsabilidad del usuario. Sin limitar los derechos de autor, ninguna parte de este documento se puede reproducir, almacenar o utilizar en un sistema de recuperación de datos, ni se puede transmitir de cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, registro o de otro modo), ni utilizarse para ningún fin, sin el consentimiento expreso por escrito de Microsoft Corporation.

Microsoft puede tener patentes, solicitudes de patentes, marcas, derechos de autor u otros derechos de propiedad intelectual que cubran el contenido de este documento. Excepto si se concede expresamente por escrito en un contrato de licencia de Microsoft, el contenido de este documento no le otorga ninguna licencia sobre estas patentes, marcas, derechos de autor u otra propiedad intelectual.

Los nombres de las compañías y productos reales aquí mencionados pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios. Queda totalmente prohibido realizar cualquier acto no autorizado de copia, ingeniería inversa, transmisión, comunicación pública, alquiler, pago por jugar o elusión de la protección contra la copia.

© & © 2007 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

Microsoft, el logotipo de Microsoft Game Studios logo, Crackdown, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, los logotipos de Xbox y el logotipo de Xbox Live son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y en otros países.

Desarrollado por Realtime Worlds, Inc. para Microsoft Corporation. Real Time Worlds y el logotipo de Real Time Worlds son marcas comerciales de Real Time Worlds.



Fabricado con licencia de Dolby Laboratories.



Utiliza Bink Video. © 1997-2007 RAD Game Tools, Inc.

VIDEO

RenderWare® RenderWare es una marca comercial registrada de Criterion Software Limited. Partes de este software son © 1998-2005 Criterion Software Limited y sus licenciadores.

Havok Software® Copyright 2005 Havok.com (o sus licenciadores). Todos los derechos reservados. Visita [www.havok.com](http://www.havok.com) para obtener más detalles.

Partes de este software utilizan tecnología SpeedTree®RT (©2006 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® es una marca comercial registrada de Interactive Data Visualization, Inc. Todos los derechos reservados.

Visita <http://www.crackdownoncrime.com>.

NO COPY



17